KATE LETH has more tattoos than you. She writes ***Adventure Time*** books and ***Bravest Warriors*** comics for KABOOM! Studios, and spends the rest of her time on the internet or drawing her webcomic, ***Kate or Die.*** She's Canadian! Really!

TROY LITTLE was given the amazing task of bringing the ***Powerpuff Girls*** back to comics as both writer and artist. As if that wasn't cool enough, now he gets to work with the NY Times bestselling author and fellow Canuck Kate Leth on this fun little romp though Endsville! He can also be found working on his Eisner-nominated series ***Angora Napkin,*** playing with his 3 kids and drinking lots of coffee with his wife, comic artist Brenda Hickey.

SARAH GAYDOS is an editor at IDW Publishing, who loves comics and Internet cats!

CARLOS GUZMAN is an editor at IDW Publishing, who works on fun books like ***Transformers, G.I. Joe*** and ***Samurai Jack!***

TOM B. LONG is a graphic artist at IDW Publishing, who letters many of your most beloved comics!

TRADUÇÃO: ESQUIZEE
EDIÇÃO: ESQUIZEE
REVISÃO: ESQUIZEE

IDW
ONE-SHOT
LETH
LITTLE
SIMONSON
CHARM
SUPER SECRET CRISIS WAR!
The Grim Adventures of Billy & Mandy
TROY LITTLE
CN
CARTOON NETWORK

SUPER SECRET CRISIS WAR!

The Grim Adventures of Billy & Mandy™

O MALIGNO ABU E SUA LIGA EXTRAORDINÁRIA DE VILÕES SEQUESTRARAM HERÓIS DE DIVERSOS MUNDOS USANDO SEUS ROBÔS COMO ARMADILHAS... MAS QUANDO UM DE SEUS ROBÔS PERDE O CONTROLE, ELES SÃO ENVIADOS PARA DIFERENTES DIMENSÕES.

WRITTEN BY **KATE LETH**

ART BY **TROY LITTLE**

EDITED BY **SARAH GAYDOS** & **CARLOS GUZMAN**

LETTERING BY **TOM B. LONG**

Super Secret Crisis War!
Prelude Part 2 (Pages 19-20)

WRITTEN BY **LOUISE SIMONSON**

ART BY **DEREK CHARM**

THE GRIM ADVENTURES OF BILLY AND MANDY created by Maxwell Atoms

Special thanks to Laurie Halal-Ono, Rick Blanco, Jeff Parker and Marisa Marionakis of Cartoon Network.

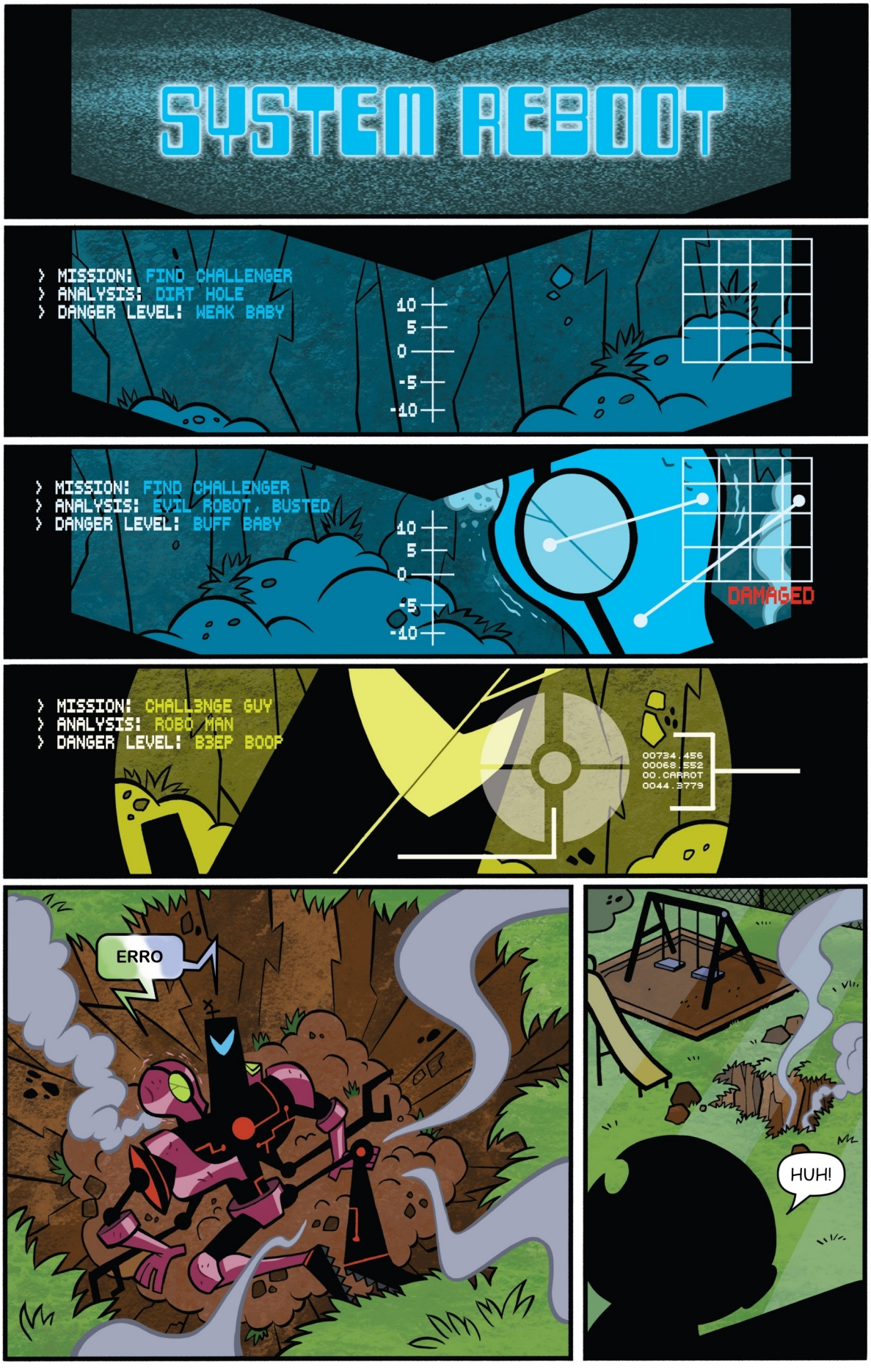
IDW®
www.IDWPUBLISHING.com
IDW founded by Ted Adams, Alex Garner, Kris Oprisko, and Robbie Robbins

Ted Adams, CEO & Publisher
Greg Goldstein, President & COO
Robbie Robbins, EVP/Sr. Graphic Artist
Chris Ryall, Chief Creative Officer/Editor-in-Chief
Matthew Ruzicka, CPA, Chief Financial Officer
Alan Payne, VP of Sales
Dirk Wood, VP of Marketing
Lorelei Bunjes, VP of Digital Services
Jeff Webber, VP of Digital Publishing & Business Development

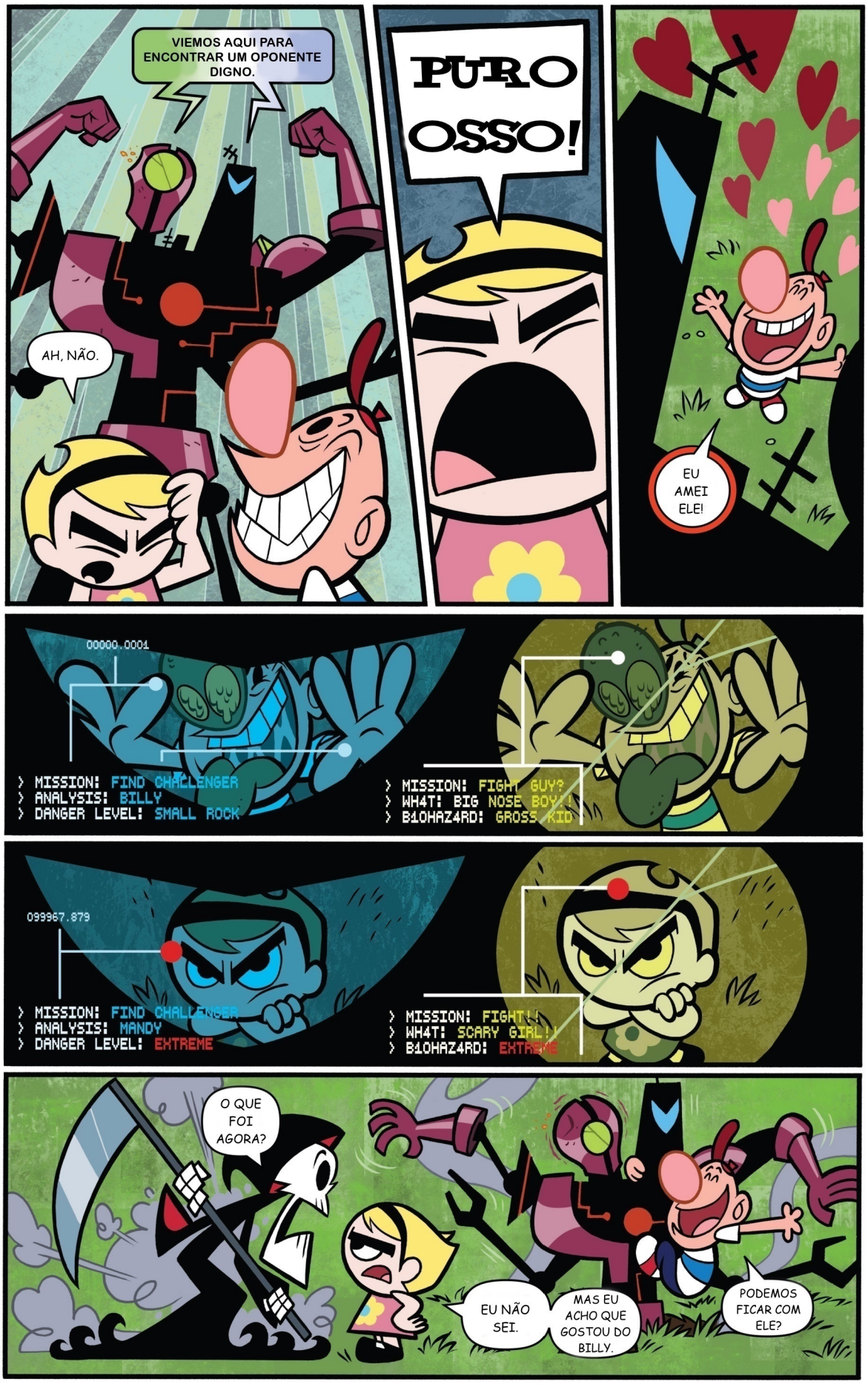
Facebook: **facebook.com/idwpublishing**
Twitter: **@idwpublishing**
YouTube: **youtube.com/idwpublishing**
Instagram: **instagram.com/idwpublishing**
deviantART: **idwpublishing.deviantart.com**
Pinterest: **pinterest.com/idwpublishing/idw-staff-faves**

SUPER SECRET CRISIS WAR! THE GRIM ADVENTURES OF BILLY AND MANDY ONE-SHOT. August 2014. FIRST PRINTING.™ and © 2014 Cartoon Network (s14). IDW Publishing, a division of Idea and Design Works, LLC. Editorial offices: 5080 Santa Fe St., San Diego, CA 92109. The IDW logo is registered in the U.S. Patent and Trademark Office. Any similarities to persons living or dead are purely coincidental. With the exception of artwork used for review purposes, none of the contents of this publication may be reprinted without the permission of Idea and Design Works, LLC. Printed in Korea.
IDW Publishing does not read or accept unsolicited submissions of ideas, stories, or artwork.

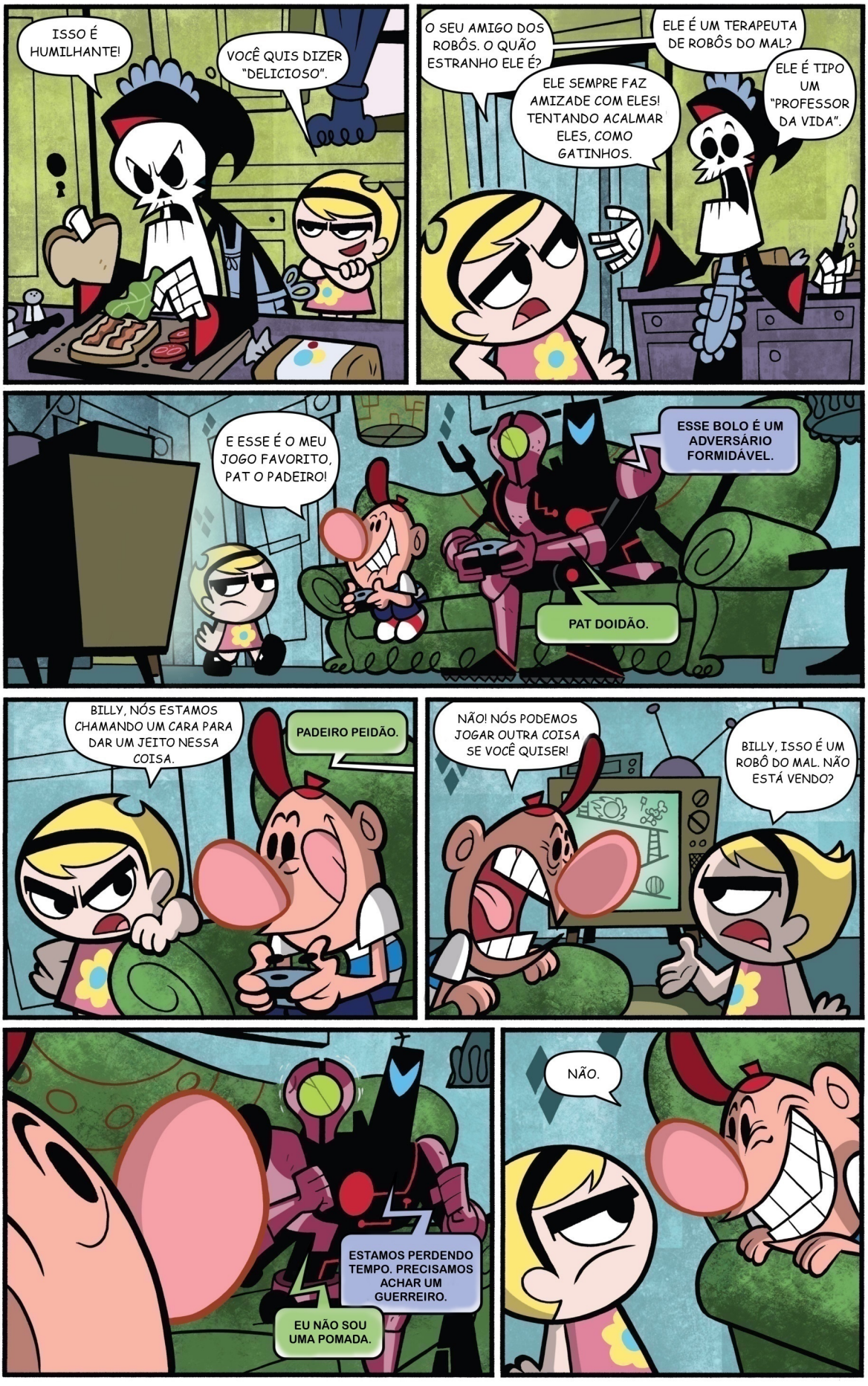
NA CIDADE DE - UHHHH, ESPAÇO?
CUIDADO!
ALERTA!
DESASTRE!
WOOP
SEM DANOS!!
WOOP
WOOP
Ping!


SYSTEM REBOOT
> MISSION: FIND CHALLENGER
> ANALYSIS: DIRT HOLE
> DANGER LEVEL: WEAK BABY
10
5
0
-5
-10
> MISSION: FIND CHALLENGER
> ANALYSIS: EVIL ROBOT, BUSTED
> DANGER LEVEL: BUFF BABY
10
5
0
-5
-10
DAMAGED
> MISSION: CHALL3NGE GUY
> ANALYSIS: ROBO MAN
> DANGER LEVEL: B3EP BOOP
00734.456
00068.552
00.CARROT
0044.3779
ERRO
HUH!

AH, CARA.
O QUE FOI?
O QUE FOI?
É O RECREIO.
SMACK
PROFESSORA, NÓS PODEMOS VER O QUÊ É AQUELA COISA QUE CAIU LÁ FORA?
O QUÊ?
AH, VAI LÁ MALUCO.
HELLO-O-O-O!
BURACO! É O BILLY!
VOCÊ NÃO PODE FALAR COM UM BURACO, GÊNIO.
ONDE ESTAMOS?
S-S-SANDUÍCHE!
SSSSSS


VIEMOS AQUI PARA ENCONTRAR UM OPONENTE DIGNO.
AH, NÃO.
PURO OSSO!
EU AMEI ELE!
00000.0004
> MISSION: FIND CHALLENGER
> ANALYSIS: BILLY
> DANGER LEVEL: SMALL ROCK
> MISSION: FIGHT GUY?
> WH4T: BIG NOSE BOY!!
> B1OHAZ4RD: GROSS KID
099967.879
> MISSION: FIND CHALLENGER
> ANALYSIS: MANDY
> DANGER LEVEL: EXTREME
> MISSION: FIGHT!!
> WH4T: SCARY GIRL!!
> B1OHAZ4RD: EXTREME
O QUE FOI AGORA?
EU NÃO SEI.
MAS EU ACHO QUE GOSTOU DO BILLY.
PODEMOS FICAR COM ELE?

O QUÊ ACONTECEU DESSA VEZ?
É COMO UM ANJO QUE CAIU DIRETAMENTE EM NOSSAS VIDAS!
E EXPLODIU O PARQUINHO.
NÃO GOSTO DISSO. EU TENTEI CEIFÁ-LO MAS MEUS PODERES NÃO FUNCIONAM NELE.
CONHECE ALGUÉM QUE ENTENDE DE ROBÔS?
CONHEÇO, MAS ELE É UM POUCO... ESTRANHO.
EU VOU TE MOSTRAR O MEU QUARTO, MEUS VIDEOGAMES E TODOS OS MEUS PERTENCES!
SEM TEMPO. MISSÃO PARA CONCLUIR.
OLÁ, SAMUEL.
EU SOU SANDUÍCHE.
HMM. UM SANDUÍCHE NÃO SERIA NADA MAL.
MEUS PAIS ESTÃO NUMA COISA CHAMADA "REUNIÃO"! ENTÃO NÓS TEMOS A CASA TODA PRA GENTE.
DEPOIS DE VOCÊ, BILLY E... AMIGO DO BILLY.
EU TENHO DEZENOVE OITENTA E SEIS.
EU POSSO VER CLARAMENTE.
PURO OSSO, ME FAÇA UM SANDUÍCHE.
NÃO!

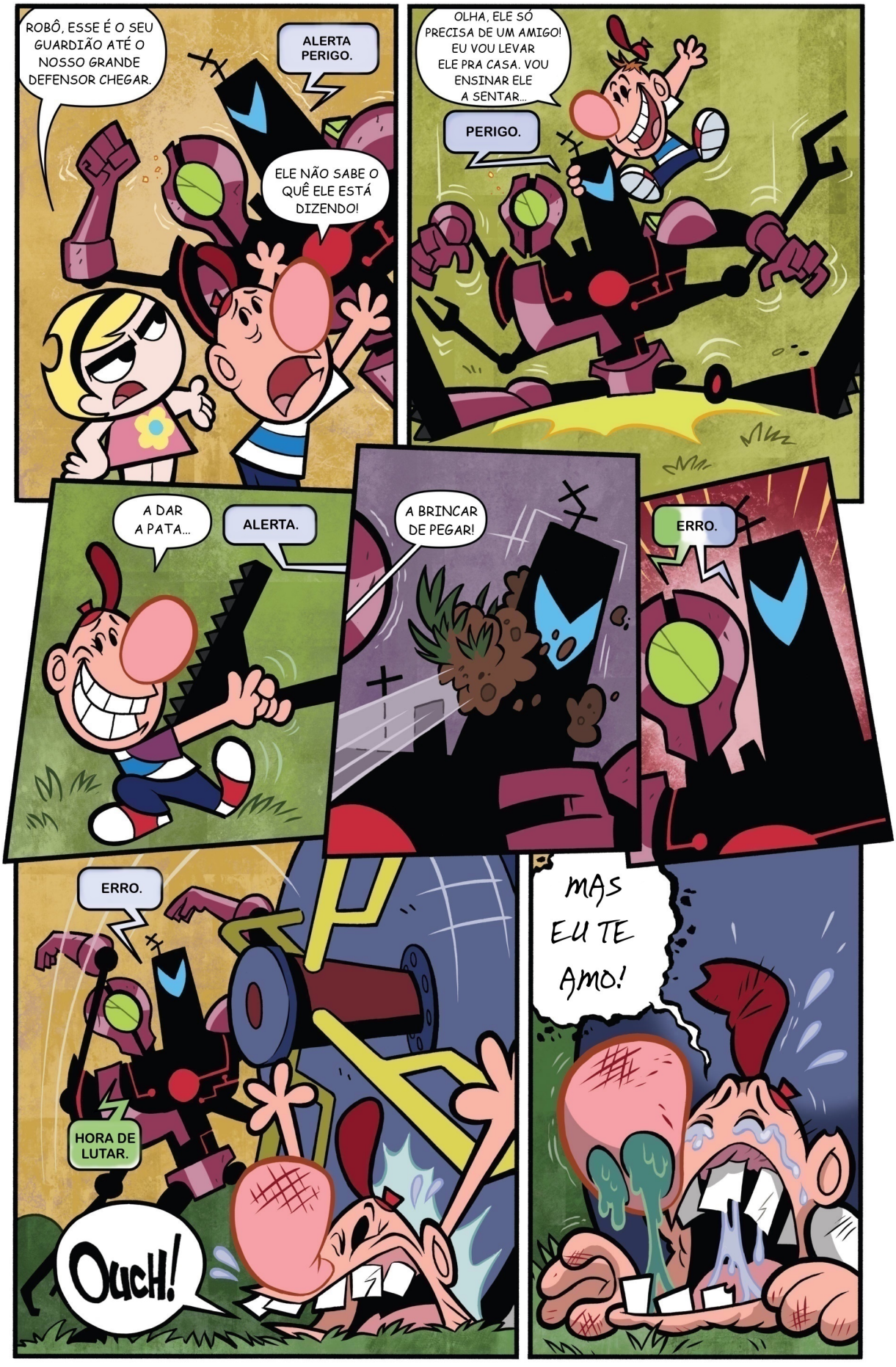

ISSO É HUMILHANTE!
VOCÊ QUIS DIZER "DELICIOSO".
O SEU AMIGO DOS ROBÔS. O QUÃO ESTRANHO ELE É?
ELE SEMPRE FAZ AMIZADE COM ELES! TENTANDO ACALMAR ELES, COMO GATINHOS.
ELE É UM TERAPEUTA DE ROBÔS DO MAL?
ELE É TIPO UM "PROFESSOR DA VIDA".
E ESSE É O MEU JOGO FAVORITO, PAT O PADEIRO!
ESSE BOLO É UM ADVERSÁRIO FORMIDÁVEL.
PAT DOIDÃO.
BILLY, NÓS ESTAMOS CHAMANDO UM CARA PARA DAR UM JEITO NESSA COISA.
PADEIRO PEIDÃO.
NÃO! NÓS PODEMOS JOGAR OUTRA COISA SE VOCÊ QUISER!
BILLY, ISSO É UM ROBÔ DO MAL. NÃO ESTÁ VENDO?
ESTAMOS PERDENDO TEMPO. PRECISAMOS ACHAR UM GUERREIRO.
EU NÃO SOU UMA POMADA.
NÃO.

QUEM VOCÊ ESTÁ PROCURANDO?
UM DESAFIANTE DIGNO PARA NOSSOS MESTRES.
WALLY.
VIU? ELE SÓ QUER BRINCAR! EU ACHEI ELE E AGORA ELE É MEU AMIGO!
NÓS VAMOS MANDÁ-LO DE VOLTA PRA ONDE ELE VEIO.
NÃO!
NEM FIZEMOS BISCOITOS AINDA.
ELE ESTÁ EM ALGUM TIPO DE MISSÃO!
ELE VEIO FAZER AMIZADE COM A GENTE!
ELE É DO MAL!
ELE NÃO É!
ELE É UM ROBÔ!
ELE NÃO É!
ELE-
FUGIU!
CRASH
PURO OSSO, CHAME O SEU AMIGO.

ME LEVE AO SEU HERÓI!
FESTA DA PIZZA.
VOLTA PRA MIM SAMUEL! EU TE AMO!
ELE TEM NOME?
PARECE QUE SIM.
VENHA AQUI E LUTE.
TEMOS LANCHINHOS.
PURO OSSO, ALGUMA CHANCE DO SEU AMIGO APARECER?
EU NÃO SEI! EU JÁ CHAMEI ELE!
CHAMA DE NOVO!
CRIANÇAS ESTÚPIDAS! VOCÊS ACHAM QUE É FÁCIL SUMONAR UM CONSELHEIRO DE ROBÔS DIRETO DO SUBMUNDO?
FZZZT
NÃO AGUENTO MAIS CORRER!
MANDY!

EU ENCONTREI!
ES-ES-ES-ES
ESPAÇO-NAVE.
ÓTIMO.
ELE NÃO QUERIA QUEBRAR A NOSSA PAREDE! ELE É UM ROBÔ LEGAL!
F-FRANKLIN.
VIU?
VOCÊ ESTÁ PROCURANDO POR UM DESAFIANTE, CERTO?
SIM. MISSÃO: ACHAR DESAFIANTE.
ÓTIMO. NÓS TEMOS UM PRA VOCÊ, MAS TERÁ QUE ESPERAR AQUI.
DESAFIANTE!
CHEGUEI.
NÃO ELE.
ELE TÁ MAIS PARA...
...O SERVO DELE.

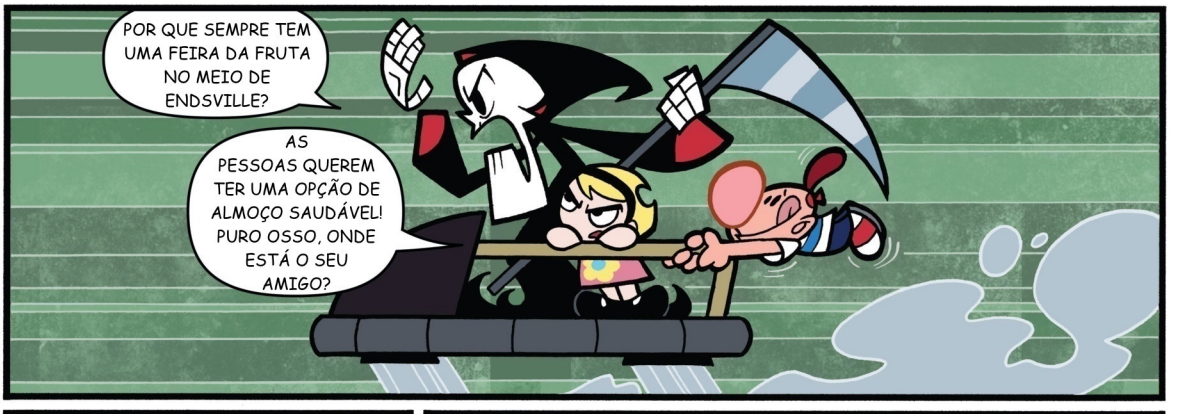
EU SOU O QUÊ?
ME DIGA QUE VOCÊ PODE SE LIVRAR DESSA COISA!
VOCÊ DISSE QUE ELE É O SEU MELHOR AMIGO!
O ROBÔ, PURO OSSO!
AH.
O AUTOPROCLAMADO "PROFESSOR DA VIDA" ESTÁ OCUPADO ATÉ TERÇA.
ENTÃO VAMOS TER QUE ESPERAR POR TRÊS DIAS!
NÃO É QUALQUER UM QUE PODE ESVAZIAR O CRONOGRAMA POR CAUSA DE UM ROBÔ DO MAL.
LEGAL, MAS NÓS PRECISAMOS APAGAR ESSE ROBÔ. PELO VISTO ESSE CARA É UM TERAPEUTA INCOMPETENTE, E VOCÊ É UM PEIDÃO.
POR QUE EU SOU UM PEIDÃO?
PORQUE EU DISSE.
ISSO QUER DIZER QUE PODEMOS FICAR COM ELE?
ERRO.
PEIDO


ROBÔ, ESSE É O SEU GUARDIÃO ATÉ O NOSSO GRANDE DEFENSOR CHEGAR.
ALERTA PERIGO.
ELE NÃO SABE O QUÊ ELE ESTÁ DIZENDO!
OLHA, ELE SÓ PRECISA DE UM AMIGO! EU VOU LEVAR ELE PRA CASA. VOU ENSINAR ELE A SENTAR...
PERIGO.
A DAR A PATA...
ALERTA.
A BRINCAR DE PEGAR!
ERRO.
ERRO.
HORA DE LUTAR.
OUCH!
MAS EU TE AMO!

PRA ONDE O SAMUEL FOI?
ELE FOI EMBORA DEPOIS DE TER ATIRADO O BRINQUEDO EM VOCÊ.
EU ACHO QUE ELE FOI PRO CENTRO DA CIDADE.
ENDSMILE PARK
SINCERAMENTE, EU TENHO QUE ADMITIR QUE ELE TEM ESTILO.
ELE É UMA ARMA COM PERNAS, LITERALMENTE
SAMUEL.
O NOME DELE NÃO É SAMUEL, ELE É UM ROBÔ DO MAL!
ELE TEM CARA DE SAMUEL PRA MIM!
ELE TEM CARA DE AMEAÇA À SOCIEDADE!
SWIPE
SEJA LÁ O QUÊ ELE FOR, ELE GOSTA DE UM INCÊNDIO.
ALÍ.

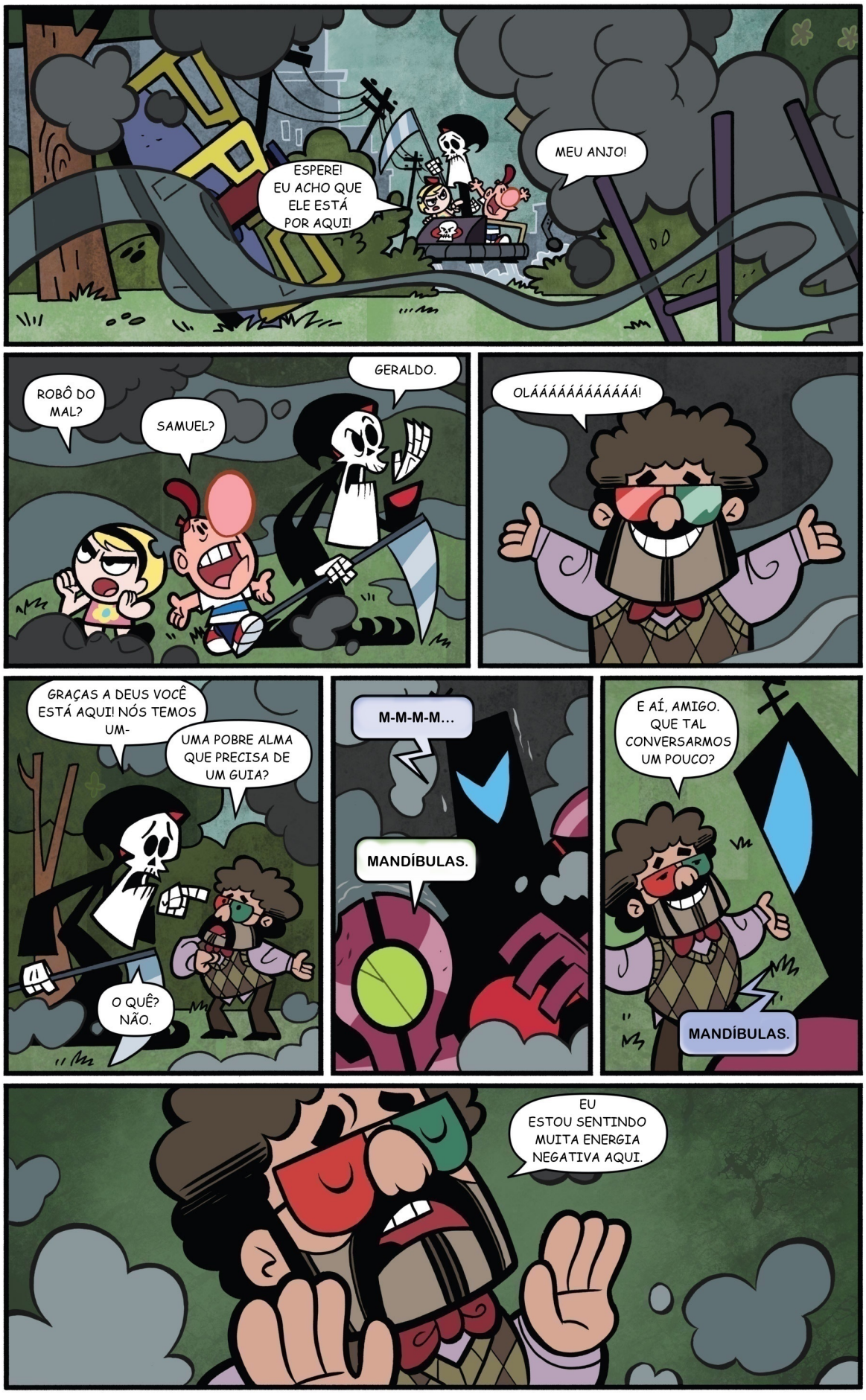
SAMUEL!
VOCÊ É CORAJOSO O SUFICIENTE?
EU NÃO ENTENDI O CONTEXTO -
CRASH
OLÁ AMIGO.
ELE É TODO SEU.
AQUI SAMUEL!
VAMOS JOGAR VIDEO GAME!
NÃO PODEMOS COMPROMETER A MISSÃO.
VIDEO GAMES!
ERRO! ERRO!
VOCÊ É O DUCK HUNT! EU SOU O DUCK HUNT!
CRSHH

EU ACHO QUE FUNCIONOU.
NÃO, SEU IDIOTA, ELE ACABOU DE LANÇAR CARROS NA FEIRA.
PETE'S FRU

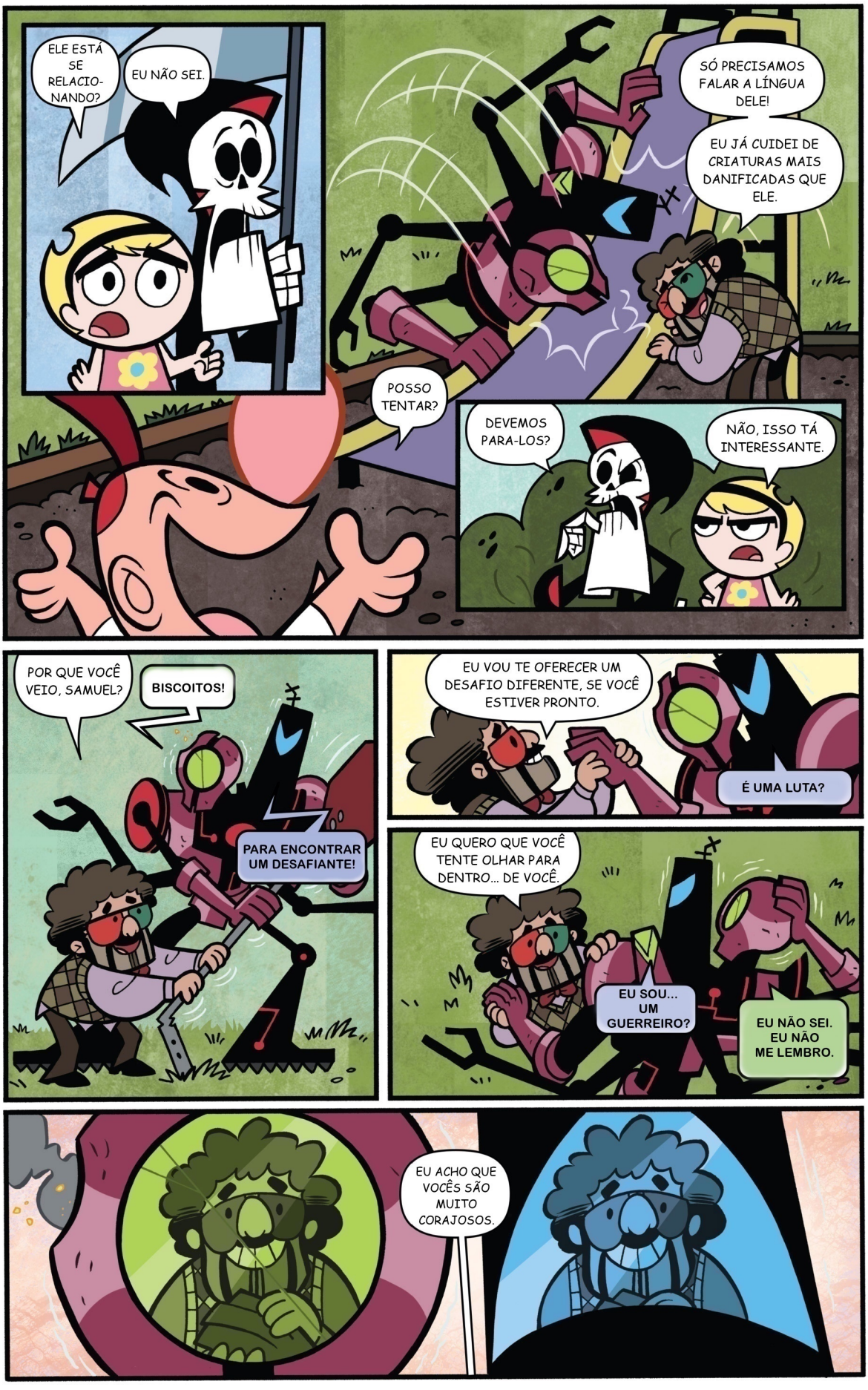

POR QUE SEMPRE TEM UMA FEIRA DA FRUTA NO MEIO DE ENDSVILLE?
AS PESSOAS QUEREM TER UMA OPÇÃO DE ALMOÇO SAUDÁVEL! PURO OSSO, ONDE ESTÁ O SEU AMIGO?

PELA MÃE DO GUARDA, ELE NÃO É MEU AMIGO! EU CONHECI ELE UMA VEZ! TUDO QUE EU SEI QUE ELE É ESPECIALISTA EM TERAPIA DE ANDRÓIDES!

ELE É ESTRANHO?
TUDO É ESTRANHO NÃO É?
ELE VAI RESOLVER O NOSSO PROBLEMA!


ESPERE! EU ACHO QUE ELE ESTÁ POR AQUI!
MEU ANJO!
ROBÔ DO MAL?
SAMUEL?
GERALDO.
OLÁÁÁÁÁÁÁÁÁÁÁÁ!
GRAÇAS A DEUS VOCÊ ESTÁ AQUI! NÓS TEMOS UM-
UMA POBRE ALMA QUE PRECISA DE UM GUIA?
O QUÊ? NÃO.
M-M-M-M...
MANDÍBULAS.
E AÍ, AMIGO. QUE TAL CONVERSARMOS UM POUCO?
MANDÍBULAS.
EU ESTOU SENTINDO MUITA ENERGIA NEGATIVA AQUI.

*O ERRO DE PORTUGUÊS FOI PROPOSITAL
POR CAUSA DO ERRO NO SISTEMA DO ROBÔ.


ELE ESTÁ SE RELACIO-NANDO?
EU NÃO SEI.
SÓ PRECISAMOS FALAR A LÍNGUA DELE!
EU JÁ CUIDEI DE CRIATURAS MAIS DANIFICADAS QUE ELE.
POSSO TENTAR?
DEVEMOS PARA-LOS?
NÃO, ISSO TÁ INTERESSANTE.
POR QUE VOCÊ VEIO, SAMUEL?
BISCOITOS!
PARA ENCONTRAR UM DESAFIANTE!
EU VOU TE OFERECER UM DESAFIO DIFERENTE, SE VOCÊ ESTIVER PRONTO.
É UMA LUTA?
EU QUERO QUE VOCÊ TENTE OLHAR PARA DENTRO... DE VOCÊ.
EU SOU... UM GUERREIRO?
EU NÃO SEI. EU NÃO ME LEMBRO.
EU ACHO QUE VOCÊS SÃO MUITO CORAJOSOS.

ISSO É SÉRIO?
EU ACHO QUE ESTÁ FUNCIONANDO.
NÃO HÁ ESPERANÇA PRA HUMANIDADE.
É, VOCÊS ESTÃO FRITOS.
MISSION: SMILES!!
VOCÊ AINDA TEM AQUELES SANDUÍCHES?
END

VOCÊ PERDEU MACACO LOUCO!
VOCÊ NUNCA VAI DOMINAR O MUNDO!
VOCÊ SÓ VAI...
SUPER SECRET CRISIS WAR!
Prelude Part 2
"...PRA CADEIA!"
ISSO É UM INFORTUNO DESENVOLVIMENTO PARA UM SÍMIO GÊNIO.
TOWNSVILLE E **TODO O MUNDO** SERÃO MEUS, MAS ANTES EU TEREI QUE ME LIVRAR DESSAS GAROTINHAS SUPER PODEROSAS!
SE EXISTISSE UMA MANEIRA DE REVELAR AO MUNDO O MEU VERDADEIRO BRILHO! PARA EVIDENCIAR A MINHA VILANIA EXCEPCIONAL!
TRIO AMEBA ESTEVE AQUI!
EU SOU ABU, TRANSMORFO, MESTRE DAS TREVAS E A ENCARNAÇÃO VIVA DO MAL!
TALVEZ EU POSSA TE OFERECER ASSISTÊNCIA.

ESSAS MALDITAS GAROTINHAS TE DERROTARAM PORQUE ELAS SÃO TRÊS E VOCÊ É APENAS UM.
ISSO NÃO É MUITO **JUSTO**, NÃO É?
JUNTE-SE A MINHA **LIGA EXTRAORDINÁRIA DE VILÕES** E ACABE COM ESSA DESIGUALDADE DE UMA VEZ POR TODAS!
EU NÃO SEI. EU SOU UM SOLITÁRIO ISOLADO QUE TRABALHA SOZINHO.
EU TENHO UM PLANO DE **DOMÍNIO** MUNDIAL. SE VOCÊ FIZER PARTE DO GRUPO, QUANDO A MISSÃO FOR CONCLUÍDA, VOCÊ - MACACO LOUCO - IRÁ DOMINAR O SEU MUNDO.
PERFEITO, ESTOU DE ACORDO!
NÓS PODEMOS CONSTRUIR ROBÔS DAS MENINAS SUPER PODEROSAS. NÓS PODEMOS USAR ELES PARA DOMINAR ESSE MUNDO PACIFICAMENTE.
TODO MUNDO AMA ELAS E ADMIRA ELAS E NUNCA LUTARIAM CONTRA ELAS.
ROBÔS **DUPLICADOS!** QUE IDEIA BRILHANTE! PARABÉNS E BEM-VINDO AO TIME!
ESPERE AQUI QUE EU JÁ VOLTO... DEPOIS QUE EU CUIDAR DO... ENCONTRAR O MANDARK E O VILGAX.
MANDARK É O PRÓXIMO, EU ACHO. ISSO VAI SER DIVERTIDO!
O QUÊ? ESPERA! QUEM É MANDARK?
DON'T KNOW? FIND OUT IN
Foster's HOME FOR IMAGINARY FRIENDS™
ON SALE SEPTEMBER

SUPER SECRET LETTERS COLUMN!

SARAH GAYDOS & CARLOS GUZMAN - Enchanting Editors

SARAH: Hello, all you wonderful readers! Sarah Gaydos, co-editor of *Super Secret Crisis War!*, here to welcome you back to the second issue of our one-shot series. These one-shot issues follow Aku and Vilgax's evil robot minions who were warped away in issue #1 of the *Super Secret Crisis War!* main series... totally on purpose. Not at all due to a mishap involving spilled drinks on a control panel. Nope. Ahem.

Anyhoo, where did these robots end up? Will they be able to fulfill their devious programming to find the ultimate heroes on each world, and challenge them to battle? That's what we're here to find out!

CARLOS: Clearly, it didn't work out so smoothly for Billy, Mandy, and Grim! I'm Carlos Guzman, co-editor of *Super Secret Crisis War!*, hoping you enjoyed this issue, written by the sensational New York Times bestselling author Kate Leth, with art by the indomitable Troy Little. Fun fact: did you know that these two creators both hail from the Maritime region of Canada? Coincidence or destiny?

SARAH: We're also lucky to have them here to give you a little behind-the-scenes peek into the making of *The Grim Adventures of Billy and Mandy* one-shot, including some tips on how you fantastic boys and girls – YES, YOU – can make your very own comic. Drop some knowledge on us, Troy!

TROY: Comics are all about telling stories, but without the pictures comics would end up as short stories or novels! Drawing IS storytelling and a really good comic brings together the best of both words and pictures. It's all about making the decision to show and/or tell in comics. If a character is sad, does she simply say, "I'm sad" and look sad? YES! But you could also choose to just draw a person who looks sad and have no words at all. What if the person says, "I'm sad" but is smiling? What does that say about the character? Is she putting on a happy face for the world but is confessing her true feelings? The trick is to find the best way to convey character or tell a story with words and pictures, then striking a balance so fine between them that the reader doesn't even notice the separation of the two.

The story is the core of the comic, and the art draws (pun intended) you into the story. The images can enhance the written word in a variety of ways. Keep in mind the panel layout must be clear and not confusing to the reader, and flow naturally. Within those panels, you can have any number of scenarios from close-ups, wide shots, silhouettes, birds-eye views, have the action bursting out of the panel – it's up to you! Every artist must choose what goes into those boxes that best show the story. A good idea is to work it out in tiny "thumbnail" boxes to figure things out before jumping right into a full page of art and finding something isn't working.

One thing I've learned about making comics is to do your best to have fun. Try different ideas! If one isn't working out, it's what erasers are for! Many people starting out

fret about what paper, pen, brushes they should use, but it's different for everyone. There's no one way to make comics, only YOUR way! I'm still trying to figure out new and different ways to keep things fun and exciting to draw and I probably always will. So try out different materials and see what results you get! Make mistakes but move forward! (Pro Tip - none of us are ever fully happy with a finished page but we'd never get anywhere if we just kept on reworking every page that wasn't "perfect.") No matter what, just keep on drawing and one day you'll be surprised just how much better you've become at the art of making comics!

CARLOS: Thanks, Troy! That's fantastic advice. But we're not done yet...Kate is about to impart some seriously valuable tips to all you budding comic writers!

KATE: When I was in school, I was a part of an improv troupe. What that means is, a couple times a week, a bunch of friends and I would get together and improvise short theatre scenes for an audience. Usually they were based on words (like "squirrel," "disaster," or "leprechaun"), and it was up to us to use those words as inspiration to create a story.

Writing comics is a lot like that, especially when you're writing stories for characters who already exist. Grim, for example, as well as Billy and Mandy and all the crazy creatures who inhabit their world, are characters we know and love. It's up to me, as the writer, to use those characters to tell a new and exciting story! So, when I'm given a piece of inspiration like "crazy robots from outer space," there are thousands of possibilities to choose from and play with. In improv, you use a set of steps to build a story; first, you use a setting and characters to set up a scene, kind of like decorating a room. Then, you establish a conflict (like how the robots in our story are mashed together and stumbling around Billy and Mandy's neighborhood). The next step is what's called "raising the stakes," meaning that you add to the drama and make what happens to your characters matter! Finally, you find a way to resolve your story in a way that changes and affects your characters.

There are plenty of ways to create stories, and the best ones come from collaboration. In theatre, it's building off your fellow performers and what they contribute to the scene. In comics, it's about working with your artist to make the best possible story! Sometimes, on stage, someone will say something or create a character that surprises you in the best way. Artists do the same thing! I can write that a character jumps in the air, but an artist makes it real, adds color and detail, creating something I never could have done alone. It's a pretty amazing thing.

SARAH: Awesome! Join us again next month! And if you'd like to send us questions, or art inspired by Super Secret Crisis War, email it to letters@idwpublishing.com with "Super Secret Crisis War" in the subject line, OR mail it to IDW Publishing 5080 Santa Fe St. San Diego, CA 92109. A few things to remember: Get your parents' permission before sending anything. All submissions via email and mail become property of IDW Publishing. We cannot return your submissions.